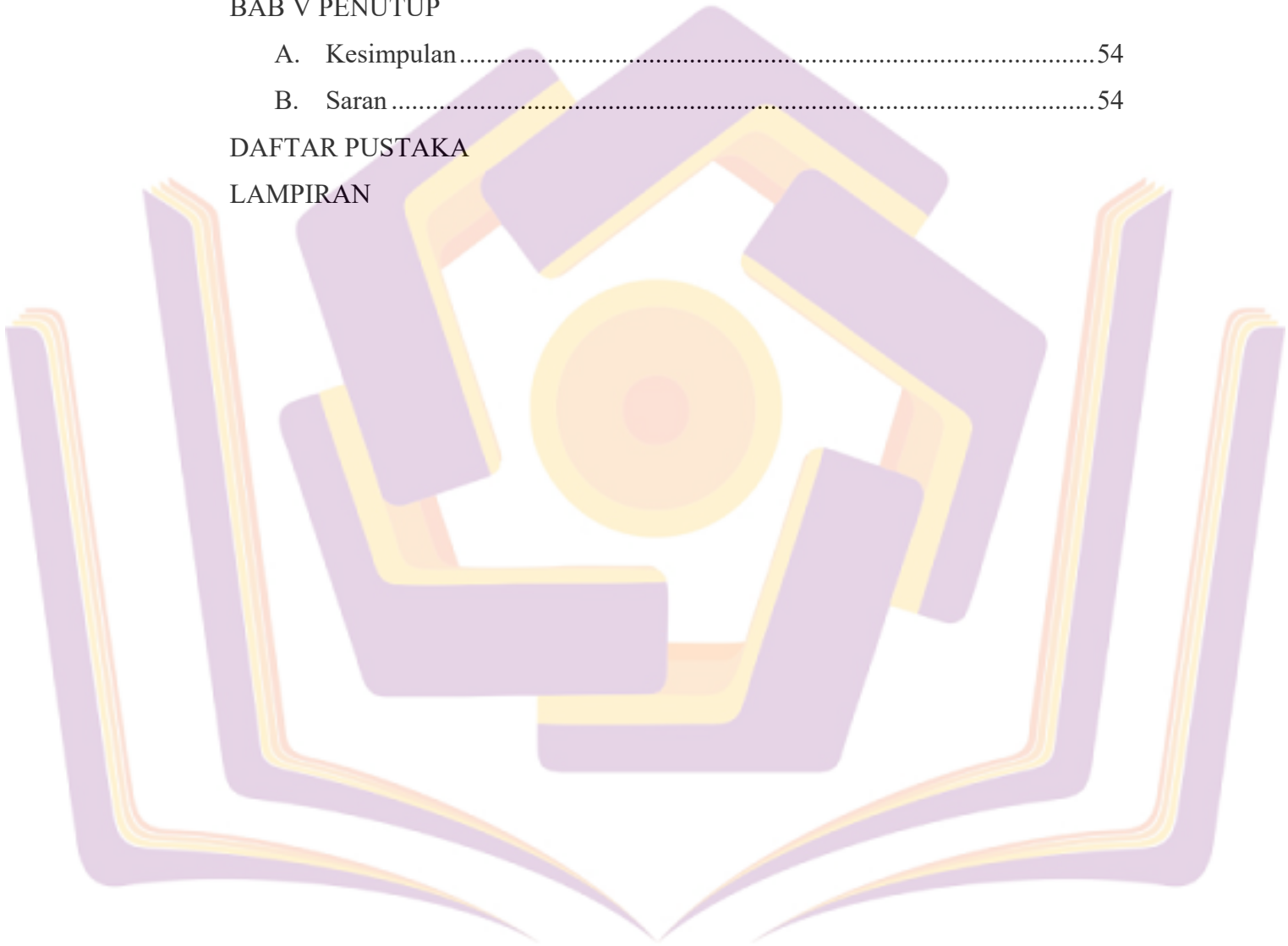


DAFTAR ISI

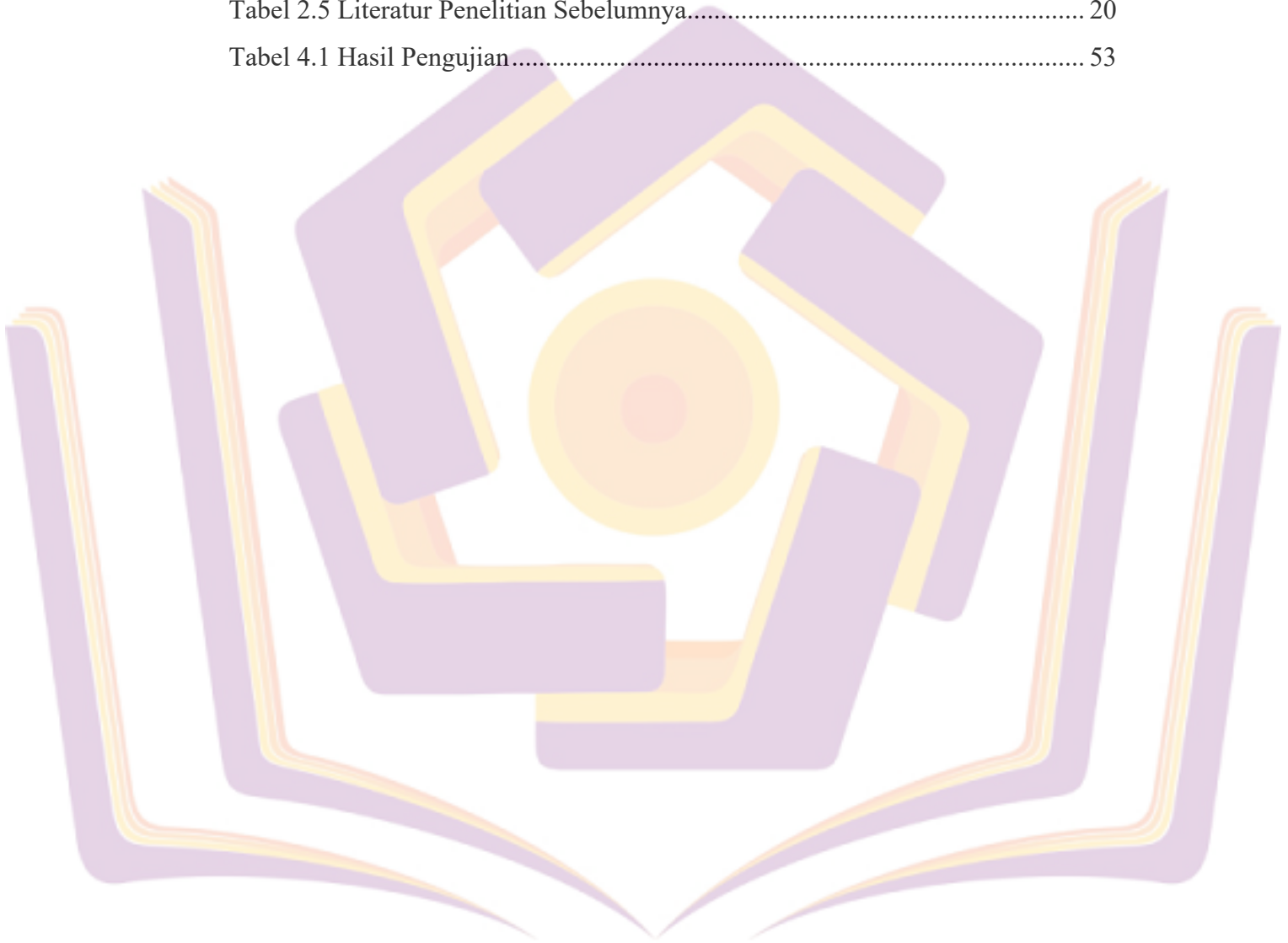
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
B. Penelitian Sebelumnya	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
B. Metode Pengumpulan Data	22
C. Alat dan Bahan Penelitian	23

D. Konsep Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Perencanaan (<i>Planning</i>).....	27
B. Perancangan (<i>Design</i>).....	28
C. Pengkodean (<i>Coding</i>)	46
D. Pengujian (<i>Testing</i>).....	53
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

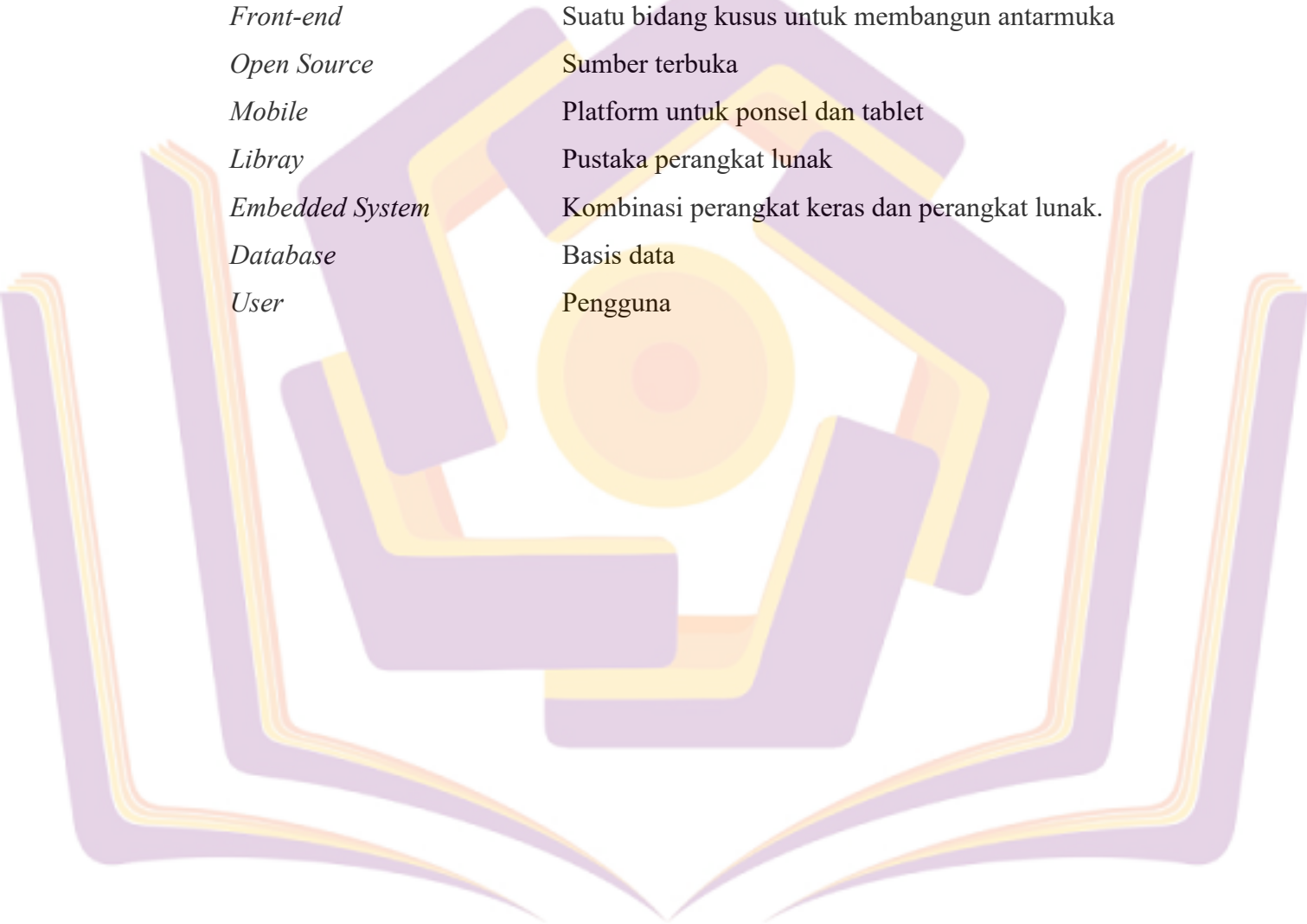
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	14
Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram.....	15
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram	16
Tabel 2.4 Notasi Class Diagram	17
Tabel 2.5 Literatur Penelitian Sebelumnya.....	20
Tabel 4.1 Hasil Pengujian.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Android.....	6
Gambar 3.1 Proses Pengembangan Extreme Programming	25
Gambar 4.1 Use Case Diagram Pengguna.....	29
Gambar 4.2 Activity Diagram <i>Login</i>	30
Gambar 4.3 Activity Diagram Tambah Kategori Produk.....	31
Gambar 4.4 Activity Diagram Tambah Daftar Produk.....	32
Gambar 4.5 Activity Diagram Tambah Detail Produk.....	33
Gambar 4.6 Activiry Diagram Penjualan Produk.....	34
Gambar 4.7 Sequence Diagram <i>Login</i>	35
Gambar 4.8 Sequence Diagram Tambah Kategori Produk.....	36
Gambar 4.9 Sequence Diagram Tambah Daftar Produk	37
Gambar 4.10 Sequence Diagram Tambah Detail Produk.....	38
Gambar 4.11 Sequence Diagram Penjualan Produk.....	39
Gambar 4.12 Class Diagram.....	40
Gambar 4.13 Desain Halaman <i>Login</i>	41
Gambar 4.14 Desain Halaman Tambah Kategori.....	42
Gambar 4.15 Desain Halaman Tambah Produk	43
Gambar 4.16 Desain Halaman Tambah Detail	44
Gambar 4.17 Desain Halaman Transaksi	45
Gambar 4.18 Rest Api	46
Gambar 4.19 Halaman <i>Login</i>	47
Gambar 4.20 Halaman Kategori Produk.....	48
Gambar 4.21 Halaman Produk.....	49
Gambar 4.22 Halaman Detail Produk.....	50
Gambar 4.23 Halaman Penjualan	51
Gambar 4.24 Halaman Pengeluaran	52

DAFTAR ISTILAH



<i>Middleware</i>	Perangkat lunak untuk komunikasi beda aplikasi
<i>Notification</i>	Notifikasi pemberitahuan.
<i>Smartphone</i>	Ponsel pintar
<i>UI</i>	Tampilan Antarmuka
<i>Multiplatform</i>	Digunakan di berbagai perangkat
<i>Front-end</i>	Suatu bidang kusus untuk membangun antarmuka
<i>Open Source</i>	Sumber terbuka
<i>Mobile</i>	Platform untuk ponsel dan tablet
<i>Libray</i>	Pustaka perangkat lunak
<i>Embedded System</i>	Kombinasi perangkat keras dan perangkat lunak.
<i>Database</i>	Basis data
<i>User</i>	Pengguna

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Listing Program

